

APLIKASI PENCARI BAKAT (APIK) BERBASIS ANDROID

Yahya Dwi Wijaya¹, Ignatius Bagas Kurniawan², Zulfikar Jauhari Wahid³

Universitas PGRI Madiun^{1,2,3}

yahyadwi36@gmail.com

Abstrak. Pada saat ini masih sedikit wadah yang menampung bakat-bakat dari masyarakat khususnya di Kota Madiun. Sehingga banyak bakat – bakat yang di miliki tidak mampu berkembang dengan baik dan berdampak ditinggalkan bakat tersebut. Tren teknologi di harapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Salah satu manfaat dari tren teknologi saat ini nantinya akan memunculkan adanya aplikasi yang berguna untuk menampung bakat. Rancangan aplikasi yang dibuat bernama Aplikasi Pencari Bakat (APIK). Aplikasi ini menggunakan teknologi Location Based Service (LBS) yang berguna untuk menemukan lokasi perangkat yang di gunakan. Aplikasi ini bertujuan untuk menampung dan digunakan sebagai media untuk mengkoordinasi bakat yang dimiliki sehingga bakat yang di miliki tidak terbuang sia – sia.

Kata Kunci: *bakat, APIK, LBS.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, dan menjadi salah satu kebutuhan banyak orang. Tren teknologi hadir disemua lini di sekitar kita, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Salah satu teknologi yang ada ialah *smartphone*. *Smartphone* mempunyai banyak kegunaan salah satunya dengan menggunakan layanan *Location Based Service (LBS)*.

Salah satu manfaat yang dapat digunakan ialah dengan adanya aplikasi yang berguna untuk menampung bakat, dikarenakan di kota kecil seperti Madiun masih sedikit wadah yang menampung bakat-bakat dari masyarakatnya. Selain itu aplikasi semacam ini belum terdapat di Kota Madiun, sehingga pada kegiatan ini akan membuat sebuah rancangan aplikasi yang berguna untuk menampung bakat-bakat masyarakat Kota Madiun. Rancangan aplikasi yang dibuat bernama Aplikasi Pencari Bakat (APIK). Aplikasi ini bertujuan untuk menampung dan mengembangkan bakat yang dimiliki sehingga bakat yang di miliki tidak terbuang sia – sia.

Aplikasi ini dilengkapi dengan teknologi LBS. LBS merupakan layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan. Layanan ini menggunakan teknologi *global positioning service (GPS)* dan *cell-based location* dari Google. Teknologi tersebut sudah di terapkan pada aplikasi Go – jek. Namun perbedaannya dengan aplikasi Go – jek adalah teknologi LBS pada Go – jek digunakan untuk mencari lokasi penumpang, sedangkan pada aplikasi APIK teknologi LBS digunakan untuk mengetahui lokasi orang – orang yang mempunyai jenis bakat yang sama.

Cara penggunaan aplikasi ini, mula – mula pengguna membuka aplikasi. Ketika memasuki tampilan *interface* pengguna harus login menggunakan akun. Pengguna dapat menggunakan akun facebook, gmail, ataupun akun tersendiri yang disediakan aplikasi tersebut. Setelah memiliki akun, pengguna harus mengisi data seperti nama, alamat, dan sebagainya. Setelah itu pengguna akan diberi pilihan untuk memilih kategori bakat yang sudah disediakan. Selanjutnya pengguna akan menelusuri pengguna lain yang mempunyai bakat yang sama. Kemudian pengguna dengan bakat yang sama akan dikumpulkan dan dibimbing sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

Keutamaan di aplikasi ini adalah pengguna dapat mengetahui lokasi para pengguna lainnya. Para pengguna dapat berinteraksi, mengunggah file, *videocall* dengan para pengguna lain

pada aplikasi tersebut. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua pihak terutama seseorang yang ingin mengembangkan bakat dan minat agar tersalurkan sesuai dengan bakat masing-masing orang.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini akan dilakukan tahap-tahap untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, dengan tahapan sebagai berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

Keterangan:

1. Studi literatur
Pada kegiatan ini dilakukan untuk mencari referensi-referensi atau pustaka mengenai bakat, minat dan teknologi LBS.
2. Metode pelaksanaan
Pada kegiatan ini dalam pelaksanaannya digunakan metode :
 - a. Observasi
Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati bakat dan minat dari masyarakat madiun.
 - b. Wawancara
Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai rancangan aplikasi yang dibuat.
3. Rancangan aplikasi

Pada kegiatan ini dilakukan perancangan desain antar muka aplikasi pencarian bakat (APIK).

4. Validasi

Pada kegiatan ini dilakukan untuk mengukur bagus atau tidaknya dari rancangan yang telah dibuat. Jika rancangan sesuai maka langsung diambil kesimpulan, jika tidak maka dilakukan revisi rancangan aplikasi.

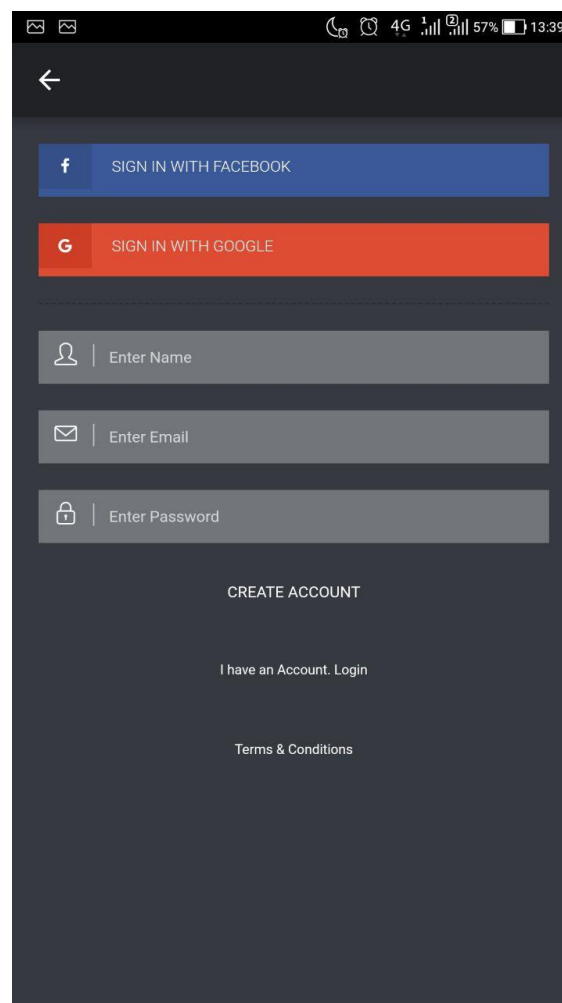
5. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil akhir dari rancangan aplikasi yang sudah melewati tahapan validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka diperoleh hasil rancangan aplikasi yang terdiri dari 8 bagian sebagai berikut:

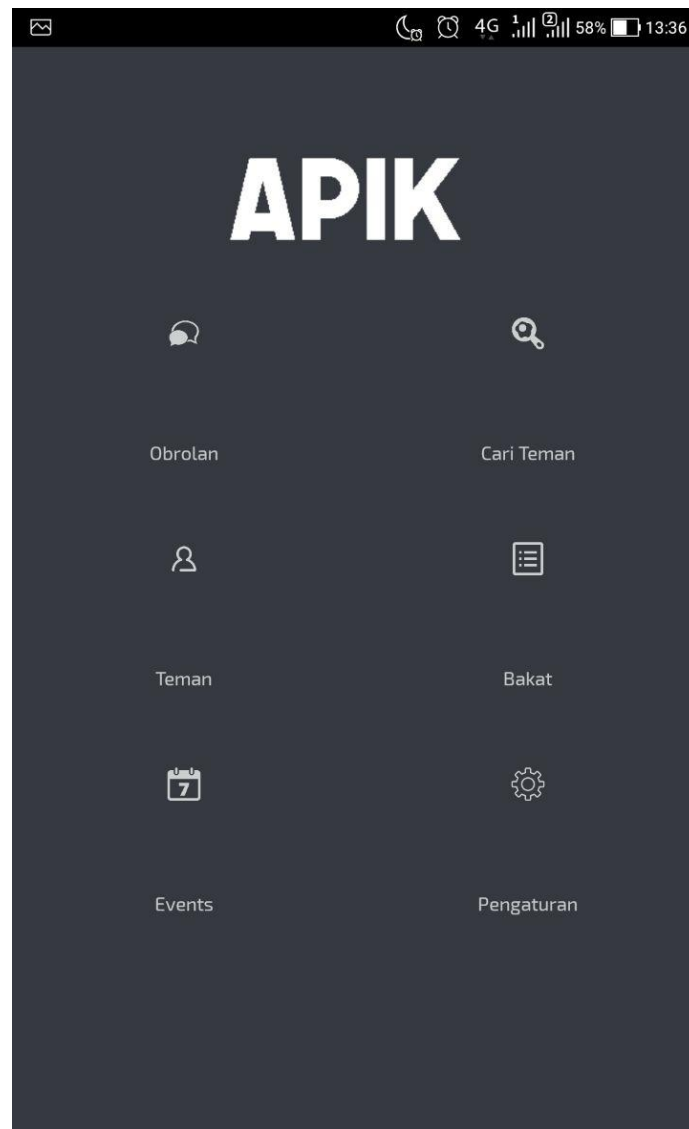
1. Halaman login.



Gambar 2. Tampilan login

Aplikasi ketika pertama dijalankan, menu pertama adalah membuat *user* baru. Pembuatan *user* bisa menggunakan akun facebook atau google.

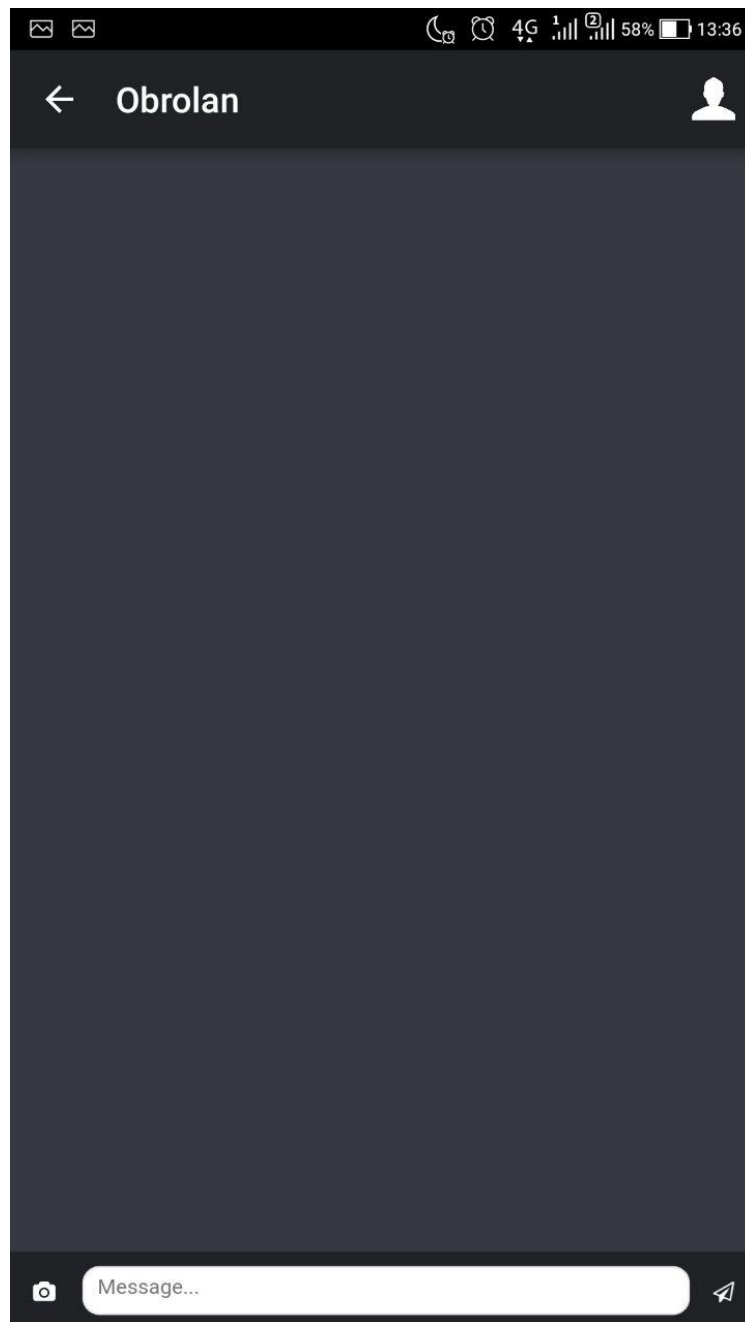
2. Halaman utama.



Gambar 3. Halaman utama

Pada halaman utama terdapat berbagai menu yang bisa diakses yang terdiri dari menu obrolan, cari teman, teman, bakat, events dan pengaturan. Menu obrolan digunakan sebagai menu untuk berkomunikasi. Menu cari teman digunakan untuk mempermudah *user* mencari teman dengan bantuan teknologi *maps* yang ada didalamnya. Menu teman digunakan untuk melihat daftar teman. Menu bakat adalah fitur yang digunakan untuk terhubung ke bakat yang diinginkan. Menu *events* adalah tempat untuk mengakses berbagai informasi terkait lomba ataupun kegiatan yang berkaitan dengan bakat yang dipilih. Menu pengaturan berisi informasi untuk aturan penggunaan dari aplikasi tersebut.

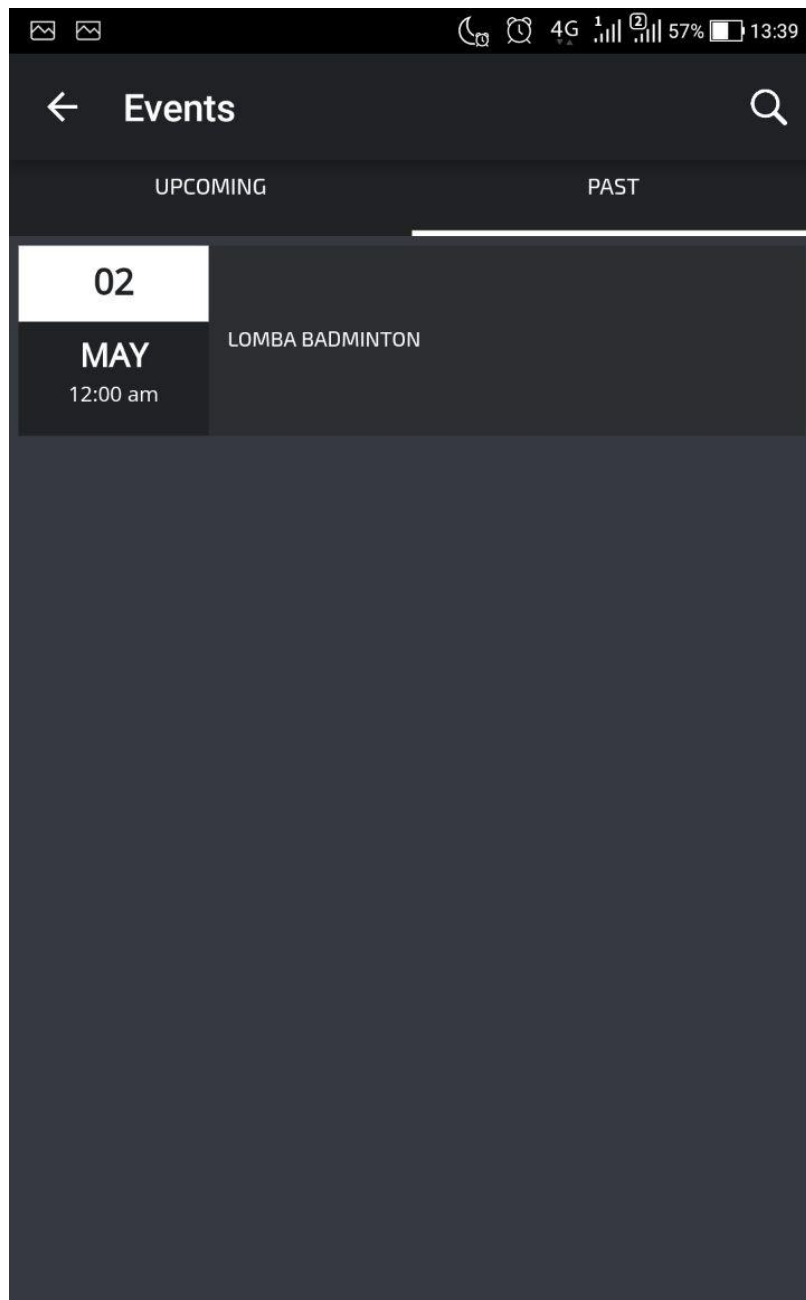
3. Halaman menu obrolan.



Gambar 4. Menu obrolan

Pada menu obrolan berfungsi sebagai global chat setiap penggunanya. Dapat mengetik pesan atau mengunggah file.

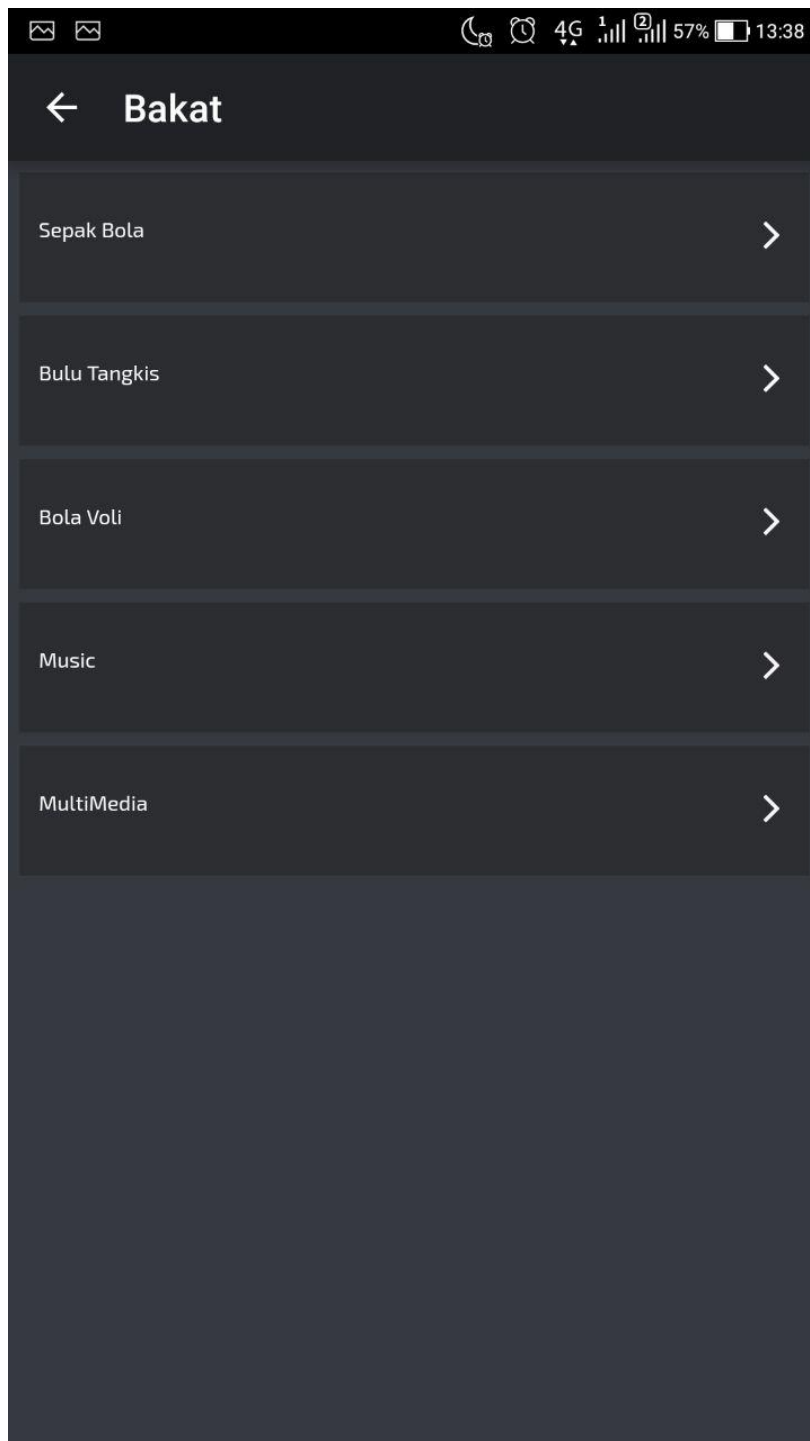
4. Menu *events*.



Gambar 5. Menu *events*

Didalam menu *events* berisikan info mengenai lomba atau kegiatan. Informasi lomba disajikan dalam dua kategori yaitu lomba yang sudah diselenggarakan sebelumnya dan lomba yang akan datang.

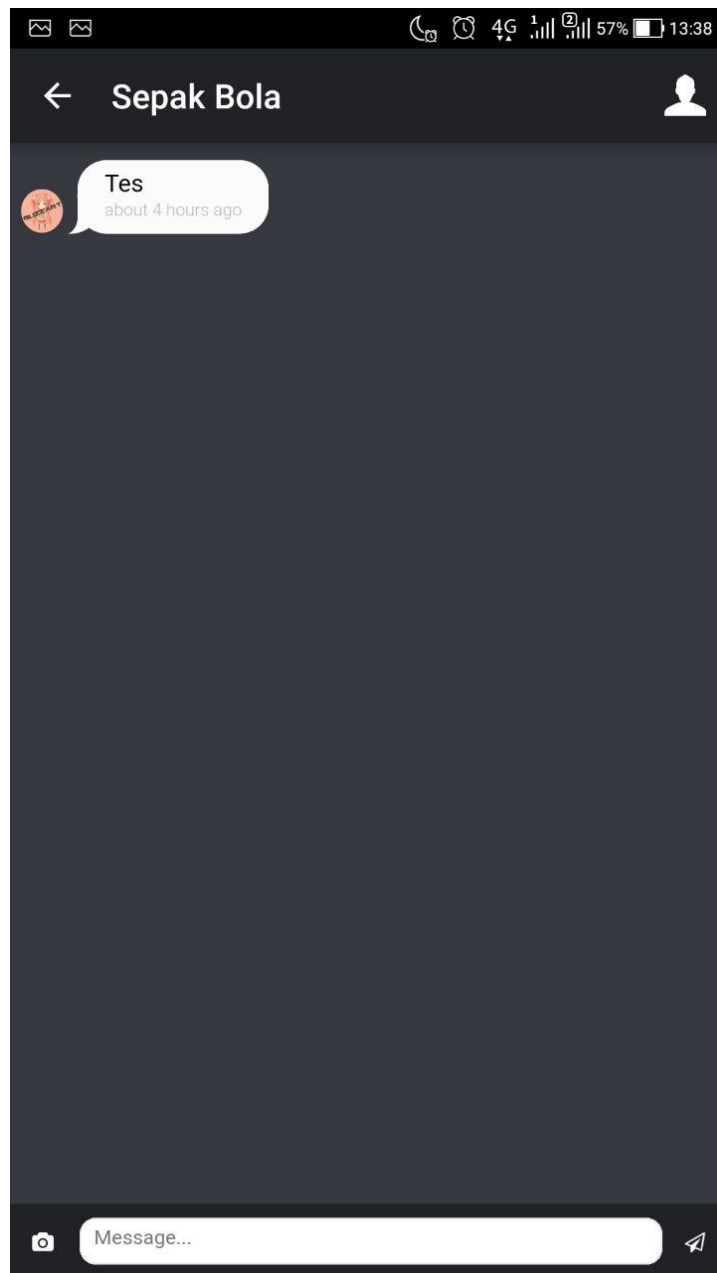
5. Menu Bakat.



Gambar 6. Menu bakat

Menu bakat berisi jenis jenis minat maupun bakat yang mana didalam menu tersebut dapat berkomunikasi satu sama lain.

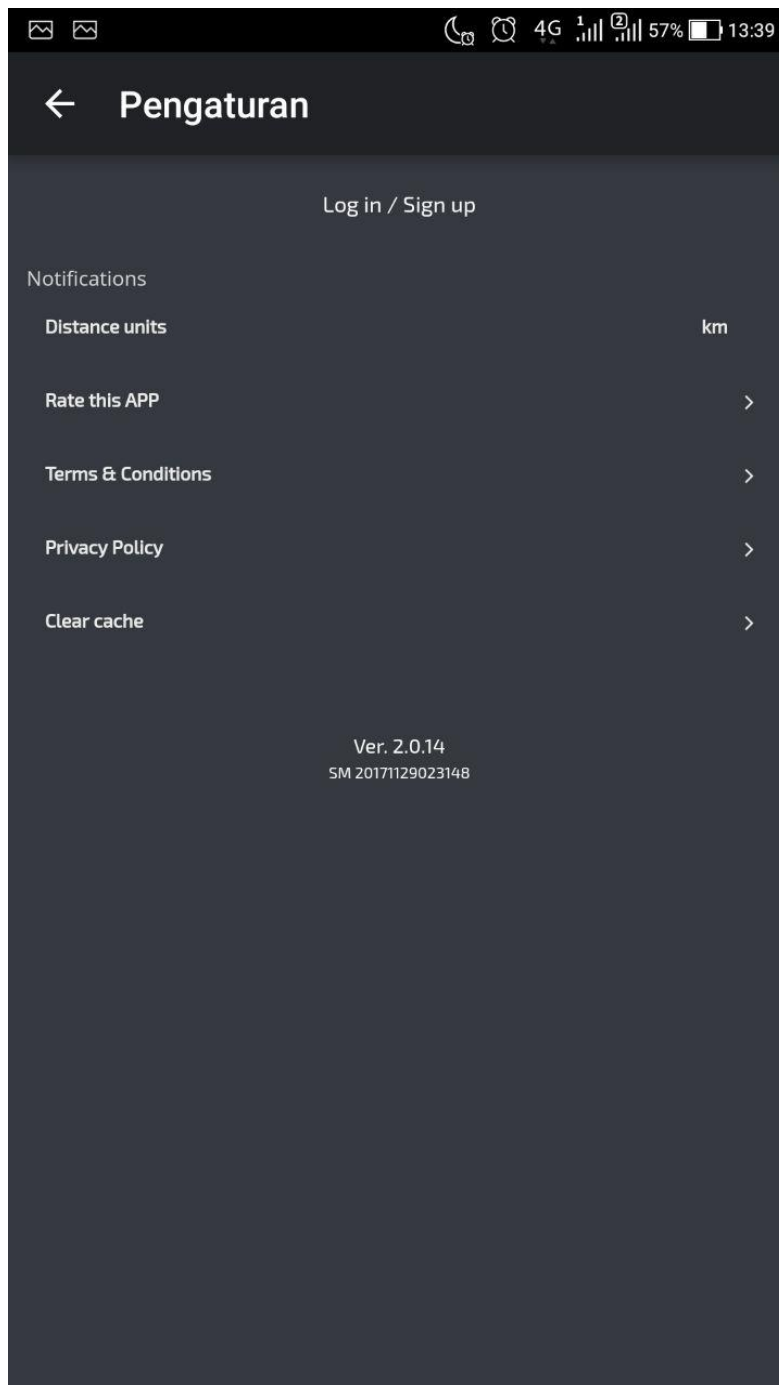
6. Menu bakat speak bola.



Gambar 7. Menu bakat sepak bola

Dalam menu bakat sepakbola bisa memberikan pesan di dalam nya. Tujuan adanya fitur pesan ini untuk berkomunikasi dengan satu sama lain yang tergabung dalam bakat yang sama.

7. Menu pengaturan.



Gambar 8. Menu pengaturan

Menu pengaturan yang berisi salah satunya ketentuan dan penggunaan dalam aplikasi ini yang terdapat di menu *privacy policy*.

PENUTUP

Dengan adanya hasil rancangan Aplikasi Pencari Bakat (APIK) ini diharapkan ada pengembang yang dapat mengembangkan aplikasi ini. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi kurangnya wadah untuk mengembangkan bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Aplikasi ini juga digunakan sebagai media untuk mengkoordinasi bakat yang dimiliki sehingga bakat yang dimiliki tidak terbuang sia – sia.

DAFTAR RUJUKAN

- Chen Ruizhi. (2012). *Ubiquitous Positioning And Mobile Location Based Services In Smart Phones*. IGI Global, USA: 197.
- Fadillah A. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE*, ISSN: 2502-5872, Vol.1 No. 2, p. 117.
- Latubessy A., Fiati R. (2015). Analisa Dan Perancangan Model Keputusan Dan Minat Anak, *Jurnal SIMETRIS*, ISSN: 2252-4983, Vol.6 No.1, p. 37.
- Kusuma R., Wahyu. (2013) Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android, *SNATI*, ISSN: 1907 – 5022, p. 13.